

LE DEUX DE TRÈFLE DU ROSARIO

Le magicien met sur sa surface de travail deux jeux, un rouge et un bleu, en précisant que le jeu rouge contient une prédiction.

Il ouvre le jeu bleu, le montre à la ronde, le mélange et invite une personne à choisir une carte. Celle-ci en prend une, c'est le deux de trèfle (2♣). Le magicien précise alors : « *Ma prédiction enfermée dans ce jeu rouge tient compte du fait que j'ai une chance sur cinquante deux de prévoir votre carte.* » Comme le public est en haleine, il ouvre avec un sourire malicieux la boîte rouge pour en sortir le jeu et l'étaler... Tout le monde découvre qu'une carte est à l'envers, c'est le deux de trèfle (2♣), une carte similaire à dos rouge. Applaudissements !

« *Et si on poursuivait* » dit le magicien. Le jeu bleu est mis de côté et le rouge mélangé.

Puis le 2♣ est remis toujours face visible sur le paquet (face en bas) et le jeu est à nouveau étalé en ruban après avoir eu une coupe complétée. L'opérateur invite la même personne (ou une autre) à retirer le 2♣ avec trois cartes environnantes, les plus proches, sans changer l'ordre et les aligner sur la table.

Puis de distribuer sur chaque carte un nombre de cartes nécessaire pour aller jusqu'à 13 (valeur de la carte + nombre de cartes pour faire 13). Ainsi avec le 2♣ le spectateur devra ajouter onze cartes, etc. Important ! Toutes les actions menées par le participant se font sans que le magicien sache réellement où est positionné le 2♣. Quelques instants s'écoulent et triomphalement, le magicien devine la position exacte du fameux 2♣.

1 - Disposez de deux jeux, un bleu et un rouge en *Rosario*. Mettez le 2♣ à l'envers en le laissant à son rang dans le jeu. Coupez et complétez pour l'amenez vers le milieu. Puis enfermez le jeu dans sa boîte rouge. La prédiction est en attente.

1 – La première étape consiste, à l'évidence, à forcer le 2♣ du jeu bleu. Note générale. Chacun adoptera la méthode de son choix pour y parvenir avec le maximum de conviction et de talent.

2 – La prédiction ? Le jeu rouge est sorti de sa boîte et étalé dans les mains. Une carte apparaît à l'envers, le 2♣. La prédiction est correcte. Précision. Avant de déposer le 2♣ sur le tapis prenez soin de passer le paquet au-dessus du 2♣ sous le jeu. Ce qui revient à faire une coupe complétée, un point c'est tout.

Magie des Cartes

3 – Le tour pourrait s'arrêter là. Que nenni ! Faites un faux mélange du jeu, égalisez et faites reposer le 2♣ à l'envers dessus, en n°1. Invitez le participant à couper et compléter une nouvelle fois.

4 – Étalez sur le tapis le jeu en ruban. Le 2♣ réapparaît face visible dans le paquet. Maintenant, expliquez le plus clairement la suite des opérations : « *Vous allez sortir du jeu le 2♣ avec trois cartes environnantes, sans changer l'ordre.* »

Joignant le geste à vos paroles, faites une simulation de ce qui est autorisé à faire en pointant, par exemple, du doigt, les cartes potentiellement incriminées. Remarque ! Souvent en magie, une démo vaut mieux qu'un discours alambiqué d'autant plus si vous n'êtes pas un orateur né.

Dés que vous avez le sentiment d'avoir été bien compris, juste avant de vous retourner, de manière que le participant agisse sans votre regard fixé sur les cartes, précisez-lui qu'une fois qu'il aura dégagé les quatre cartes, il devra prendre la précaution de tourner vers le bas le 2♣. Les quatre cartes devront être alignées dans leur ordre de sortie, les faces cachées. Puis tournez le dos.

5 – En réalité, le spectateur n'a que quatre moyens de sortir le 2♣ avec trois autres proches.

Carte 2♣ - carte X – carte X – carte X

Carte X – carte 2♣ - carte X – carte X

Carte X – carte X – carte 2♣ - carte X

Carte X – carte X – carte X – carte 2♣

En distribuant sur chaque carte un nombre de cartes nécessaire pour aller jusqu'à 13 (valeur de la carte + nombre de cartes pour faire 13) votre aide va laisser un talon de cartes et ce talon va constituer votre trésor.

Pour connaître la position du 2♣ parmi les quatre cartes, il vous suffit de prendre connaissance du nombre de cartes du talon. Il va indiquer la position du 2♣.

Lorsque le talon des quarante huit cartes se réduit à :

- 15 cartes alors le 2♣ est la première des quatre, 2♣(01) 7♥ 8♣ et 2♦.

- 14 cartes alors le 2♣ est la seconde, A♥ 2♣(02) 7♥ 8♣.

- 12 cartes alors le 2♣ est la troisième, 6♣ A♥ 2♣(03) 7♥.

- 10 cartes alors le 2♣ est la quatrième, 5♥ 6♣ A♥ 2♣(04).

Magie des Cartes

Mémo pour s'en souvenir. Le nombre de cartes du talon est 10 (le plus petit) le 2♣ est quatrième, inversement si le nombre est 15 (le plus grand) le 2♣ est première, etc.

Ce tour atypique est réalisable qu'avec le *Rosario* et procure bien du plaisir.